

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN**

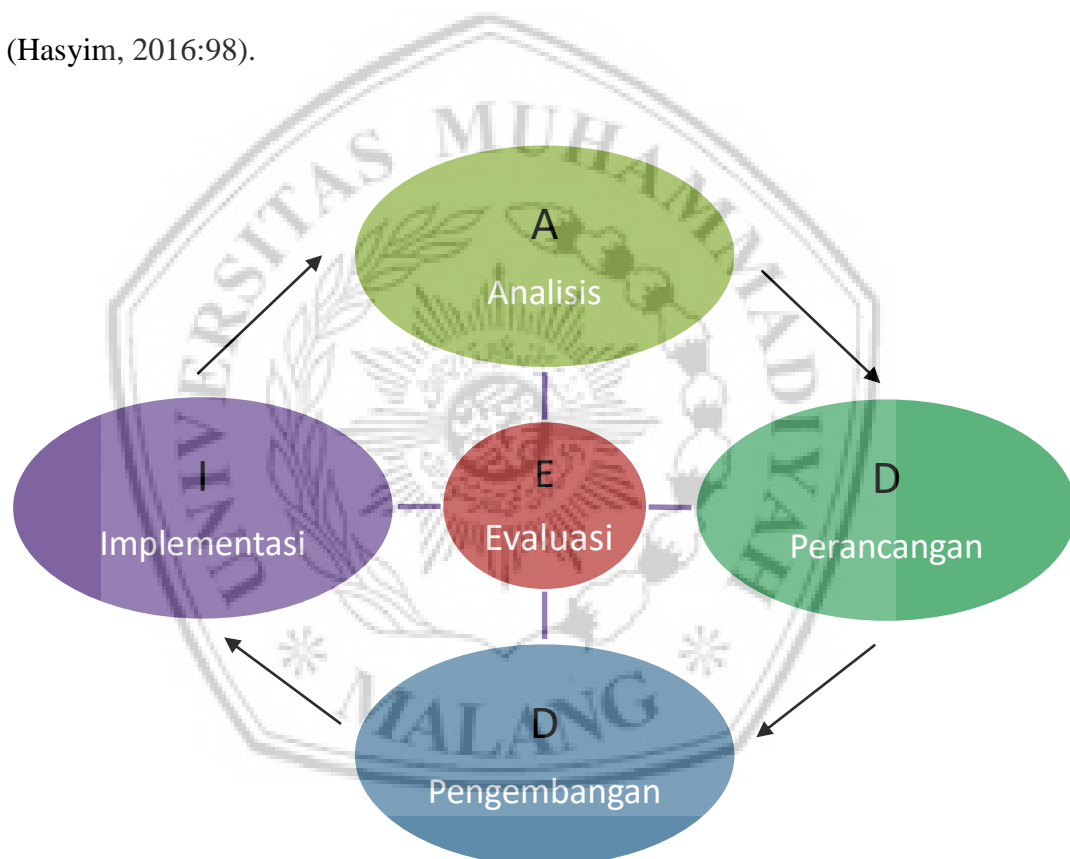
##### **A. Model Penelitian dan Pengembangan**

Jenis pada penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan menurut (Setyosari, 2012:214), adalah penelitian-penelitian yang diarahkan untuk menghasilkan produk, desain dan proses. Sedangkan menurut (Sugiyono, 2017:297), penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang ditujukan untuk menghasilkan suatu produk, dan menguji keefektifan produk tersebut. Dari kedua pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk, dan menilai apakah produk yang dihasilkan tersebut layak digunakan maupun tidak.

Penelitian dan pengembangan yang menghasilkan suatu produk untuk bidang administrasi, pendidikan dan sosial lainnya yang masih rendah. Padahal banyak produk tertentu dalam bidang pendidikan dan sosial yang perlu dihasilkan melalui penelitian dan pengembangan (Sugiono, 2017: 298). Dibutuhkannya penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan, tentunya akan bermanfaat apabila dibuat dengan fungsi yang dapat menguntungkan bagi pendidik dan peserta didik.

Model yang digunakan adalah model ADDIE. Dipilihnya model ADDIE sebab model ini bersifat umum, dan sesuai dengan penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan. Selain itu, alasan pemilihan model ADDIE ini adalah sebab model ini dapat digunakan sebagai penggambaran pendekatan sistematis untuk

pengembangan instruksional. Model ADDIE sendiri memiliki 5 tahap yaitu, 1) *Analysis*, yaitu analisis kinerja dan analisis kebutuhan untuk menentukan masalah dan solusi yang tepat menentukan kompetensi peserta pelatihan; 2) *Design*, menentukan kompetensi khusus, metode, bahan ajar dan strategi pembelajaran; 3) *Development*, memproduksi program dan bahan ajar yang akan digunakan dalam penelitian; 4) *Implementation*, melaksanakan pelatihan dan menerapkan desain; 5) *Evaluation*, melakukan evaluasi program pelatihan dan evaluasi hasil belajar, (Hasyim, 2016:98).



Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE (Mahendra, 2016)

## B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan Model ADDIE

Penelitian dan pengembangan ini ditujukan untuk menghasilkan lembar kegiatan peserta didik Tematik, yang mana pada masa ini kurikulum yang

digunakan di sekolah telah menggunakan kurikulum Tematik. Menurut (Tegeh, 2015:209), penelitian pengembangan model ADDIE memiliki 5 tahapan, yaitu:

### 1. Analisis

Langkah pertama adalah analisis, pada tahap analisis kegiatan yang dilakukan antara lain a) menganalisis kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik secara riil dalam buku ajar ini diwujudkan dengan penentuan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan Tujuan Pembelajaran; b) menganalisis karakteristik peserta didik berkenaan dengan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang telah dimiliki oleh peserta didik; dan c) menganalisis materi yang relevan untuk pencapaian kompetensi yang diinginkan dimiliki oleh para peserta didik. Hasil analisis pada tahap ini dievaluasi sendiri dan dilanjutkan evaluasi bersama dengan dosen pembimbing untuk penyempurnaan hasil analisis.

### 2. Desain

Langkah kedua adalah desain, tahap perancangan difokuskan pada tiga kegiatan, yaitu pemilihan materi sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tuntutan kompetensi yang ingin dicapai, strategi pembelajaran, bentuk dan metode asesmen serta evaluasi. Dalam tahap ini dirancang struktur buku ajar dan kerangka isi buku ajar. Hasil yang diperoleh pada tahap ini dievaluasi bersama dengan dosen pembimbing untuk penyempurnaan hasil perancangan.

### 3. Pengembangan

Pada tahap pengembangan dilakukan beberapa kegiatan seperti: pencarian dan pengumpulan berbagai sumber yang relevan untuk memperkaya bahan materi, pembuatan gambar ilustrasi, bagan, dan grafik

yang dibutuhkan, pengetikan, pengeditan, serta pengaturan *lay out* bahan ajar. Sebagai salah satu kegiatan evaluasi pada tahapan pengembangan adalah kegiatan memvalidasi draft produk pengembangan dan revisi sesuai masukan para ahli validator.

#### 4. Implementasi

Pada tahap ini hasil pengembangan diterapkan dalam pembelajaran untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran yang meliputi kelayakan bahan ajar. Penerapan dilakukan di kelas III untuk mendapat masukan dari guru dan didik sebagai bahan evaluasi pada tahapan implementasi berupa perbaikan draft produk.

#### 5. Evaluasi

Tahap terakhir adalah melakukan evaluasi (*evaluation*) yang berupa evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan yang digunakan untuk penyempurnaan, karena jenis evaluasi ini berhubungan dengan tahapan penelitian pengembangan untuk memperbaiki produk pengembangan yang dihasilkan. Dalam penelitian ini juga dilakukan evaluasi sumatif, evaluasi ini dilakukan pada akhir kegiatan secara keseluruhan.

### C. Tempat dan Waktu Penelitian

#### 1. Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD Islam Mohammad Hatta Malang, yang beralamat di Jl. Flamboyan No. 30, Kecamatan Lowokwaru, Kota Malang.

#### 2. Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan pada Semester Genap tahun ajaran 2018/2019. Tepatnya pada tanggal 27 dan 28 Februari 2019.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, angket validasi ahli materi, angket validasi ahli bahan ajar/ lembar kegiatan peserta didik, serta angket respon peserta didik. Kemudian hasil dari keseluruhan teknik pengumpulan data tersebut dibuatlah teknik analisis data berupa teknik analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Pada kuantitatif, data diperoleh dari angket penilaian ahli materi dan ahli lembar kerja peserta didik, angket respon pengguna (respon guru dan peserta didik). Sedangkan pada deskriptif kualitatif diperoleh dari masukan yang dari angket validasi ahli dan respon pengguna.

#### **E. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian pengembangan lembar kegiatan peserta didik berbasis IT ini adalah sebagai berikut:

##### **1. Pedoman Observasi**

Observasi yang digunakan adalah *Participant Observation*, pada observasi ini dilakukan untuk mengetahui apakah lembar kegiatan peserta didik yang dikembangkan benar dibutuhkan oleh peserta didik ataupun tidak. Tidak hanya itu, observasi Berperan Serta ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana kegiatan pembelajaran, sumber belajar yang digunakan, media yang sering digunakan oleh pendidik dan peserta didik. Selain itu, manfaat dari pedoman ini adalah untuk menjadi acuan pada pengembangan lembar kegiatan peserta didik yang sesuai dengan yang dibutuhkan oleh peserta didik.

## 2. Pedoman Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data pada saat ingin melakukan studi pendahuluan sebagai upaya untuk menemukan permasalahan yang perlu diteliti, serta sebagai upaya menganalisis kebutuhan. Responden yang dituju adalah guru kelas III Sekolah Dasar Mohammad Hatta Malang. Pedoman ini berisikan bagaimana pelaksanaan pembelajaran pada tema Benda di Sekitarku yang dilaksanakan di kelas tersebut. Serta penggunaan bahan ajar atau media apa saja yang pernah digunakan di kelas tersebut, baik pada tema Benda di Sekitarku, maupun tema-tema yang lain.

## 3. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden. Responden disini ada 2 jenis yaitu para ahli dan peserta didik. Angket yang digunakan ada 2 jenis yaitu:

### a. Angket Validasi

Angket validasi diperuntukan untuk mengumpulkan data berupa data kesesuaian materi dan data kesesuaian lembar kegiatan peserta didik pada Lembar Kegiatan Peserta Didik Berbasis IT.

Tabel 3.1 Subjek Uji Coba

No	Bidang Keahlian	Kriteria	Subjek Uji Coba Ahli
1	Dosen ahli materi	1. Memiliki kemampuan dan pengetahuan di bidang pembelajaran tematik 2. Tingkat akademik minimal S-2 pendidikan	Subjek 1

Lanjutan Tabel 3.1 Subjek Uji coba

2	Dosen ahli lembar kegiatan peserta didik	1. Memiliki kemampuan dan pengetahuan di bidang pembuatan lembar kegiatan peserta didik 2. Tingkat akademik minimal S-2 pendidikan	Subjek 2
---	--	---	----------

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Nomor
1	Pembelajaran	1. Kemenarikan dalam menggunakan judul	1
		2. Tujuan dan manfaat disampaikan dengan jelas	2
		3. Materi yang disampaikan dapat menunjang kretifitas peserta didik	3
2	Muatan Materi	1. Sesuai dengan KI	4
		2. Sesuai dengan KD	5
		3. Sesuai dengan Indikator	6
		4. Sesuai dengan Tujuan	7
		5. Sesuai dengan Tema	8
		6. Sesuai dengan Lingkungan Sekolah	9
		7. Materi berkaitan dengan masalah kehidupan sehari-hari	10

(Sumber: Syakrina, 2012)

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Lembar Kegiatan Peserta Didik

No	Aspek	Indikator	Nomor
1	Sampul LKPD	1. Ukuran sampul dan tampilan menarik	1
		2. Ukuran tulisan mudah dibaca	2
		3. Terdapat identitas bahan ajar	3
		4. Terdapat judul materi	4
		5. Terdapat kolom identitas peserta didik	5
2	Format LKPD	1. Kelengkapan identitas LKPD	6
		2. Terdapat petunjuk penggunaan	7
		3. Terdapat langkah kegiatan	8
		4. Terdapat pertanyaan atau latihan soal	9
3	Desain isi LKPD	1. Kemenarikan font yang digunakan	10
		2. Font tidak memiliki banyak perubahan	11
		3. Hiasan tidak mengganggu pemahaman materi	12
		4. Memanfaatkan media audio	13

Lanjutan Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Lembar Kegiatan Peserta Didik Berbasis IT

5.	Memanfaatkan media visual	14
6.	Cara penggunaan mudah difahami	15
7.	Kemenarikan konten terhadap peserta didik	16

(Sumber: Syakrina, 2012)

#### b. Angket Respon Pengguna

Angket respon guru dan respon peserta didik bertujuan untuk mengetahui bagaimana manfaat yang dapat diperoleh serta pendapat dari guru dan peserta didik setelah menggunakan Lembar Kegiatan Peserta Didik Berbasis IT.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Guru

No	Aspek	Nomor
1.	Materi yang disampaikan sesuai KI, KD, Tema dan Indikator	1,2
2.	Materi yang disampaikan bersifat tematik dan berhubungan dengan lingkungan sekitar dan kehidupan sehari-hari	2,3,4,5
3.	Ketertarikan peserta didik terhadap Lembar Kegiatan Peserta Didik Berbasis IT	6
4.	Lembar Kegiatan Peserta Didik Berbasis IT dapat menunjang kreativitas peserta didik	7
5.	Guru dan peserta didik dapat dengan mudah menjalankan aplikasi Lembar Kegiatan Peserta Didik Berbasis IT	8,9
6.	Lembar Kegiatan Peserta Didik Berbasis IT dapat menciptakan suasana belajar yang aktif	10

(Sumber: Dokumen pribadi)

Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Peserta didik

No	Aspek	Nomor
1.	Lembar Kegiatan Peserta Didik Berbasis IT mudah digunakan	1
2.	Kemenarikan tampilan awal Lembar Kegiatan Peserta Didik Berbasis IT	2
3.	Petunjuk penggunaan Lembar Kegiatan Peserta Didik jelas	3
4.	Ketertarikan peserta didik terhadap Lembar Kegiatan Peserta Didik Berbasis IT	4,5
5.	Kejelasan penyampaian materi pada Lembar Kegiatan Peserta Didik Berbasis IT	6
6.	Kejelasan huruf dan angka pada Lembar Kegiatan Peserta Didik Berbasis IT	7
7.	Kemudahan memahami materi yang diberikan	8,9
8.	Kemudahan mengingat materi	10

(Sumber: Syakrina, 2012)



## F. Teknik Analisis Data

### 1. Analisis Deskriptif Kualitatif

Analisis deskriptif kualitatif berupa kegiatan observasi, wawancara, komentar, kritik maupun saran dari validator dan respon guru. Komentar, kritik maupun saran dari validator dan guru dijadikan sebagai acuan dalam perbaikan Lembar Kegiatan Peserta Didik Berbasis IT.

### 2. Analisis Deskriptif Kuantitatif

Analisis deskriptif kuantitatif berupa hasil yang diperoleh dari angket validasi para ahli, respon guru dan respon siswa dengan menggunakan *Skala Likert*. Skala likert digunakan untuk mengukur pendapat atau persepsi para ahli dan respon pengguna mengenai Lembar Kegiatan Peserta Didik Berbasis IT yang telah dikembangkan ini. Sedangkan, skor yang digunakan dalam skala ini adalah 1 hingga 4.

Table 3.6 Pedoman Penilaian Angka Angket Validasi *Skala Likert*

No	Skor	Keterangan
1.	1	Tidak setuju/ Tidak pernah/ Sangat negatif/ Sangat tidak baik
2.	2	Tidak setuju/ Negatif/ Tidak baik/ Kadang-ladang
3.	3	Positif/ baik/ sering/ setuju
4.	4	Sangat setuju/ Selalu/ Sangat positif/sngat baik

(Sumber: Sugiyono, 2017:93)

Presentase rata-rata yang diperoleh akan dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase Skor

$\Sigma$  = Jumlah Jawaban

N = Skor Maksimal

Kriteria validasi dalam pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik Berbasis IT, disajikan menggunakan konversi tingkat pencapaian seperti pada tabel di bawah ini:

Table 3.7 Konversi Tingkat Pencapaian dan Kualifikasi

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
1.	<21%	Sangat Tidak Layak
2	21% - 40%	Tidak Layak
3	41% - 60%	Cukup Layak
4	61% - 80%	Layak
5	81% - 100%	Sangat Layak

(Sumber: Ernawati, Iis & Totok Sukardiono, 2017:207)

